

# WIZARD

## Čarodějovo proroctví

Hráči: 3-6  
Věk: 10 – 99  
Délka hry: 45 minut

**Obsah hry:**  
60 karet postav  
1 záznamový blok  
1 pravidla hry

### Bylo nebylo...

Před dávnými časy, kdy prestižní Čarodějnická akademie ve Stonehenge měla plno čarodějnických učňů, musel se každý učeň učit magickému řemeslu různými cvičeními. Jedním z nich byla tato hra. Mladí čarodějové měli za úkol rozvíjet svoje schopnosti v předpovídání budoucnosti. Jak běžela tisíciletí, toto magické cvičení upadlo v zapomnění. Zbyla ale zábavná karetní hra, kterou pravidelně v hospodách hráli různí řemeslníci, vojáci a potulní kejklíři. Původní idea se znovu zrodila díky starému svitku, který objevil slavný holandský archeolog Dr. Bal Van Walesie hluboko v klenbách pod Stonehenge. Následující pravidla odpovídají veršům starého svitku a ilustrace odpovídají původním obrázkům.

### Cíl hry





Každý čarodějnický učeň musí umět předpovědět, kolik štychů získá v daném kole. Správné předpovědi získávají body. Vítězem je ten, kdo získá nejvíce bodů za celou hru, a právě on je nejbližší učeň starých moudrých čarodějů.

### Příprava hry

Vyberte jednoho z hráčů, který bude důvěrníkem učňů. Ten vyplní do záznamového bloku jména všech hráčů a v průběhu hry bude zapisovat body. Tento důvěrník na začátku zamíchá karty postav a karty rozdává.

### Karty postav

Hra obsahuje čtyři různé barvy

 Modrá – lidé       zelená – elfové  
 Červená – trpaslíci       žlutá – obři

Nejsilnější karta každé barvy má vždy číslo 13, nejslabší 1. Všechny čtyři karty čaroděje (označené Z) jsou vždy **trumfové**. Jsou tedy vyšší než 13. Čtyři **žolíkové** karty nejsou nikdy trumfem a jsou nižší než 1.



### Rozdávání karet

V každém kole dostane hráč jiný počet karet. Pro první kolo se rozdává každému hráči **1 karta**. V tomto kole lze tedy získat jen **jeden štych**. Kdo ho ale získá? Ve druhém kole se rozdává po **2 kartách**, takže hráč může získat nula, jeden nebo dva štychy. Ve třetím kole hráči dostanou **3 karty**, ve čtvrtém **4 karty** a tak dále až do posledního, závěrečného kola, kdy budou rozdány všechny karty. Karty, které se nerozdají, postaví se v balíčku doprostřed stolu obrázkem dolů. Po každém kole rozdává další hráč ve směru hodinových ručiček.

### Trumf

Jakmile se rozdává správný počet karet, otočí se svrchní karta balíčku. Tato karta určuje **barvu trumfů** pro dané kolo. Trumf je tedy karta takové barvy, která je otočena na vrchu balíčku. Taková karta vždy vyhrává, proti jakékoliv kartě jiné barvy. Jestliže je svrchní karta balíčku **žolík (N)**, pak dané kolo žádné trumfy nemá. Jestliže svrchní karta je **karta čaroděje (Z)**, pak se rozdávající hráč podívá na své karty a vybere **barvu trumfů** pro dané kolo sám. V posledním kole trumfy nejsou, protože jsou rozdány všechny karty do poslední.

### Proroctví

Každý učeň se podívá na své karty a nahlásí, kolik odhaduje, že v daném kole vezme. Začíná hráč nalevo od rozdávajícího učně a dále hráči pokračují po směru hodinových ručiček. Důvěrník zapíše proroctví do záznamového bloku. Před položením první karty je dobré, když důvěrník znovu přečte předpovědi jednotlivých hráčů. Hráči tedy znají počet odhadovaných štychů svých soupeřů.

### Boj o štych

Hráč nalevo od rozdávajícího hráče odehraje první kartu. Všichni ostatní pak pokračují ve směru hodinových ručiček. Pokud je to možné, hráči musí dodržet (přiznat) vynesenu barvu. V případě, že nemá kartu odpovídající barvy, může použít kartu trumfové barvy anebo jakoukoliv jinou kartu. Dodržet barvu tedy znamená zahrát kartu se stejnou barvou, kterou vynesl první hráč daného kola, pokud ji má hráč v ruce. Pokud tuto barvu v ruce má, nesmí odehrát jinou kartu.

**Pozor: Kouzelníka nebo žolíka můžete odehrát kdykoliv, bez ohledu na to, zda držíte vynesenu barvu.**

Nejvyšší karta vyhrává štych. Čaroděj je vždy vyšší než jakákoliv jiná karta, dokonce je vyšší než trumfová. Vítěz bere štych a pokládá ho na hromádku před sebe. Tento vítěz štychu pak vynáší další kartu a tím určuje vynášenou barvu.

**Výjimka:** Během prvního kola se bere pouze jeden štych

Štych získá: První čaroděj hraný ve štychu  
nebo nejvyšší trumfová karta  
nebo nejvyšší karta vynesené barvy, pokud nebyly hrány trumfy N ani čaroděj Z

## Speciální pravidla pro čaroděje a žolíka

Jestliže štych začíná čarodějem, všichni učni mohou vynést jakoukoliv kartu, včetně čaroděje nebo žolíka. Štych bere ten, kdo dříve vynesl čaroděje. Jestliže štych začíná žolíkem, další hráč může vynést jakoukoliv jinou kartu. Tato karta teprve rozhodne, jakou barvu musí ostatní držet. Žolíci vždy prohrávají, nikdy nemohou štych vyhrát.

**Výjimka:** Pokud byly ve štychu odehrány pouze žolíci, pak štych získává první vynesení žolík. To je možné jen při hře 3 nebo 4 hráčů.

## Ščítání bodů

Hráč, jehož předpověď se rovná počtu získaných štychů, získává 20 bodů, plus 10 bodů za každý štych, který vzal. Všichni hráči, jejichž předpověď nebyla správná, ztrácí 10 bodů za každý štych nad nebo pod svůj odhad.

## Příklad

### 1. kolo

Paul předpověděl, že nezíská žádný štych. Měl pravdu a získává 20 bodů. Thomas předpověděl, že získá jeden štych a nezískal. Ztrácí tedy 10 bodů za špatný odhad a jeden štych pod předpověď. Marie také předpověděla, že získá štych a získala. Marie tedy dostává 30 bodů.

### 2. kolo

Paul předpověděl získání dvou štychů, získal ale jen jeden. Ztrácí tedy 10 bodů. Thomas předpověděl, že nezíská žádný štych a vyšlo to. Získává 20 bodů. Marie předpověděla, že také nezíská žádný štych a získala jeden. Ztrácí tedy 10 bodů.

|   | PAUL | THOMAS | MARIE |   |    |   |
|---|------|--------|-------|---|----|---|
| 1 | 20   | 0      | -10   | 1 | 30 | 1 |
| 2 | 10   | 2      | 10    | 0 | 20 | 0 |
| 3 |      |        |       |   |    |   |
| 4 |      |        |       |   |    |   |

## Konec hry

V balíčku je 60 karet postav. Hra má tolik kol, dokud se hráčům nerozdají všechny karty. Tak se pozná poslední kolo, viz rozdávání karet. Při hře šesti hráčů to je 12 kol, při pěti hráčích je to 12 kol, při čtyřech hráčích 15 kol a tři hráči odehrají 20 kol. Po posledním kole se spočítají body a učeň s nejvyšším počtem bodů vyhrává celou hru.

## Herní varianty

### Plus nebo minus 1

Běžná pravidla hry zůstávají stejná. Jediný rozdíl je ve fázi prorocství. Celkový počet odhadnutých štychů od všech hráčů se **nesmí** rovnat počtu štychů, které lze v daném kole uhrát. Například v pátém kole se nesmí celkový počet uhraných štychů rovnat pěti, ale více nebo méně, minimálně o jeden.

### Skryté prorocství

Hráči napíší své předpovědi na kousek papíru a poté předají důvěrníkovi, který je zapíše. V této variantě nejsou hráči ovlivněni předpověďmi ostatních hráčů.

### Tajné prorocství

Všichni hráči napíší své předpovědi na kousek papíru a prozradí je až po zahrání kola.

### Prozíravost

V prvním kole hráč svou kartu položí na čelo, aniž by se na ni podíval, a ukáže ji tak svým protihráčům. Poté, co všichni viděli všechny karty kromě své vlastní, odhadne počet štychů.

### Jedna barva (pro 3 až 4 hráče)

Každý učeň dostane karty jedné barvy, včetně čaroděje a žolíka. Při hře tří hráčů se jedna barva nepoužije a vrátí zpět do krabičky. Při této variantě není žádná barva trumfová. Všichni učni zamíchají své karty a položí je na stůl obrázkem dolů a vytáhnou si 4 karty v prvním kole. V každém dalším kole si vytáhnou o jednu kartu více. Nyní jsou na řadě prorocství, otevřené nebo skryté, podle toho, na čem se hráči dohodnou před začátkem hry. Při této variantě nejsou barvy důležité pro získání štychu, štych získá nejvyšší číslo. V případě stejného čísla bere štych ta karta, která byla vynesena jako první. Po každém kole se karty rozdělí podle barvy a vrací se zpět hráči, který danou barvu vlastní. Hráči před novým kolem vždy zamíchají všechny karty před tím, než si vytáhnou do ruky nové karty. Hra končí po 12 kolech.



Distributor pro ČR a SR: Piatník Praha s.r.o.  
Lužná 591, 160 00 Praha 6, Czech Republic  
www.piatnik.cz  
Made in Germany

